

A SZERENCSE FORGANDÓ? – A FELNÖTT MAGYAR LAKOSSÁG JÁTÉKATTITÚDJÉNEK FELTÁRÁSA

A tanulmány a felnőtt magyar lakosság játékokkal, játsszával kapcsolatos attitűdjének bemutatására fókuszál. A vizsgálat alapja egy 2000 fős, felnőtt lakosságra nézve reprezentatív, 2016. év végén készített online megkérdezés volt, amely egy nagymintás, több mint 8000 fős, 4 modulból álló, a magyar nemzeti szerencsejáték-szervező számára készült keretkutatás része. A másodelemzés rámutatott arra, hogy a játékról a válaszadóknak spontán módon a szórakozás jutott eszébe elsőként, amelyet elsősorban a gyerekekhez, a kikapcsolódáshoz és a társasjátékokhoz kötnek a legtöbben. A szociális tanulás sémáit idézi az az eredmény, hogy a legtöbben családokat tudják leginkább és az időseket legkevésbé elképzelni játék közben. A vizsgálat felfedte a „jó játék” legfontosabb dimenzióit is: egy játék legyen szórakoztató, izgalmas, kikapcsolódást nyújtó, elgondolkodtató, kösse le a figyelmet, sőt fejlesszen is. Miközben a megkérdezettek több mint fele egyetértett azzal, hogy a játék legyen vicces és legyen annak győztese, kevésbé tekintik fontosnak a nyeremény és a szerencse jelenlétét, a legkevésbé említést pedig a fizikai képességek szükségessége és a vesztes jelenléte kapta. Mindezek az eredmények termék- és szolgáltatáskínálatuk optimalizálására készíthetők a legális szervezőket, akiket egyfelől a gyakran alulszabályozott verseny, másfelől az önként vállalt felelős játékszervezési elvek korlátoznak. A kínálati oldal felülvizsgálatának üzenetét hordozza az az eredmény is, amely szerint a legtöbben a mindennapi tevékenységekből, a munkából és a tanulásból hiányolják leginkább a játékosságot.¹

Kulcsszavak: szerencsejáték, sérülékeny játékosok, játékmotivációk, felelős játékszervezés

A szerencsejáték-iparág egyrészt az eltérő szabályozási környezet és az abból fakadó töredezettsége (Europe Economics, 2004), másrészt a technológiavezérelt új termékeknek is köszönhető kimagasló jövedelmezősége miatt (WLA, 2016) az üzleti, illetve alkalmazott tudományok érdeklődésének fókuszában áll. Gazdaságpszichológiai értelemben a szerencsejátékok egyéni, illetve össztársadalmi kockázata helyezi fókuszba e területet (Rose, 2016). Mindezek ugyanakkor „pusztán” gazdasági, illetve pszichés lenyomatait, következményeit az ember, illetve társas lényként az emberiség játékhöz fűződő évezredes rejtett vagy nyilvánvaló vonzódásának. Tanulmányunk – egy megalapozó általános kutatás bemutatásával – arra vállalkozik, hogy egy hazai nagymintás kutatás segítségével határozza meg a játék lényeges ismérveit, és ennek segítségével a játsszó ember, a homo ludens oldaláról világítsa rá a játék és a szerencsejáték közötti különbségekre. A játék úgy jó, ha komoly – véli a népi bölcsélet; kutatási kérdésünknek is ennek szellemében láttunk hozzá. Dolgozatunk célrendszerének megfelelően a szakirodalmi előzmények bemutatását is több részre bontottuk. Az első blokkban (1) a játéktörténet kutatásának tágabb aspektusait, a második részben (2) a szerencsejátékok és a társadalmi felelősségvállalás kapcsolódásait, harmadik blokkban a témában fellelhető (3) nemzetközi és magyar iparági tanulmányokról adunk áttekintő képet. Ezt követően pedig röviden (4) a szerencsejáték-piac trendjeit és a magyar nemzeti szerencsejáték szervező minősített termékeit ismertetjük.

Játéktörténet-kutatás előzményei

A játék az élet egész területén folyamatosan jelen van: ahogyan a ma már kissé megkopott, „túlhaladott” társasjátékok dobozán olvasható volt: 0-99 éves korig, tehát szinte a bölcsőtől a sírig végig követi az ember életútját; még akkor is igaz ez, ha az emberek a köznapok játékot leginkább a gyermeki léthez társítják (Tamásiné, 2015). A játsszó ember, mint kutatási terület a filozófusok által is kedvelt téma. Rahner (1952, p. 30.) az állítja, hogy „a homo ludens csak akkor érthető meg, ha először minden tiszteletet megadva a Deus ludensről, a játsszó Istenről beszélünk”. Hankiss (1998) Az emberi kaland című – előzőnél alapvetően világibb megközelítésű – kötetében egy külön fejezetet (8. fejezet) szentel annak a kérdésnek, hogy miért játszik az ember – ha egyáltalán játszik. A játék motivációját Ellis (1973) alapmunkájában a következő elméleti keretrendszerbe tagolva ragadta meg: (i) energiafőlőslélmélet, (ii) ösztönelmélet, (iii) az előkészítés elmélete, (iv) az ismétlési elmélet és a (v) relaxációs elmélet. De a játék társadalomtudományi, pszichológiai, illetve társas vonatkozásain túl, a téma biokémiai vetületei is a tudományos érdeklődés részei (Grastyán, 1985). Bárminek is hívjuk ezt az emberek által üezett cselekményt, illetve bármi is hajtja azt, a hatása kétségtelen. A játék még egy olyan nagyon szigorú tudományban is helyet kapott, mint a matematika - gondoljunk csak a részben magyar vonatkozású, Neumann – Morgenstein-féle (1974) játékelméleti alapokra, amelyek egyébként az üzleti döntéshozatal elméleti

¹ Köszönetnyilvánítás:

A cikk szerzői köszönetet mondanak a Szerencsejáték Zrt-nek és a Kutatópont Kft-nak, a kutatási adatok tudományos célú további felhasználásához és az eredmények publikálásához való önzetlen hozzájárulásukért.

keretrendszerére is rányomták a bélyegüket (Beckner - Salop, 1999), sőt számos történelmi, értelmezéstámogató leképezéssel is rendelkeznek (Tóth, 2013). Ugyanakkor a játék – mint sok minden az életben – kétélű: irodalmi és zenei művek sora, tragikus életsorsok és számos társadalomkutatás támasztja alá, hogy a túlzásba vitt játék káros (Reith, 2012). A játékok és legfőképpen azok struktúrájának tervezésekor a szervezők számos pszichológiai eredményre támaszkodva alakíthatják ki a legvonzóbbak, legcsábítóbbnak tűnő szolgáltatásaikat (Körmendi - Kurucz, 2010; Bilgihan et al., 2016). A szerencsejátékok továbbá nem pusztán egyéni, hanem – negatív externális hatásukat figyelembe véve – aggregált, társadalmi szinten is magas kockázatokkal járnak (Tessényi, 2015), sőt amennyiben a kérdést tovább szűkítjük, fókuszba kerül a szerencsejáték-iparág játékfüggőségen keresztül kifejtett társadalmi hatása is (Hancock et al., 2014), amely átvezet e speciális felelősséggel kapcsolatos kutatás rövid áttekintésének területére.

A szerencsejáték speciális társadalmi vonatkozásai

A kockázatoknak természetesen a szerencsejátékok szervezői is tudatában vannak. Egyes iparágak esetén jól beazonosítható a pozitív, illetve negatív externáliák, azaz a nem (teljesen) kompenzált jóléti változások (Mozsár, 2000) kapcsolata: közgazdasági szempontból minél jelentősebb az adott gazdasági-piaci folyamat esetében az externális hatás, annál nagyobb az eltérés az egyéni és a társadalmi határköltség, illetve határhaszon között. A jóléti közgazdaságtan szempontjai alapján, a sikeres internalizálás eredményeképpen a társadalmi és egyéni hasznok és költségek meg fognak egyezni, azaz végeredményben megszűnik az externális hatás (Eidelwein et al., 2017). Bármely CSR (rövidítés angol nyelvből; Corporate Social Responsibility, magyar megfelelője: vállalatok társadalmi felelősségvállalása) elmélet és arra épülő gyakorlat eszenciája, hogy minimalizálni tudja az üzleti, illetve gazdasági tevékenységek okozta társadalmi károkat, miközben képes legyen arra, hogy maximalizálja a társadalmi jólétet (Lindorff et al., 2012). A CSR-szemlélet ugyanakkor ma még sok esetben inkább kommunikációs séma, mint stratégiai alappillér az üzleti gyakorlat során, miközben a tendencia pusztán lassú változása figyelhető meg a hazai és nemzetközi területeken egyaránt (Györi, 2011; Trapp, 2012). Alapvető, hogy a felelős magatartás célja és hangsúlya szervesen kapcsolódjon a vállalat alapfunkciójához, tevékenységéhez - tehát a felelősséggel kapcsolatos tevékenységek a szervezet magkompetenciájához illeszkedjenek (Eweje, 2014). Az elmúlt évtizedben az úgynevezett „stigmatizált”, egyes kutatók elnevezése alapján ún. „bad” (angol) – vagyis „káros” iparágakat is megkülönböztetik (Baumberg, 2014). Ilyen iparágak közé sorolja a szakirodalom a dohányipart, a szerencsejáték-ipart, az alkohol- és szeszelőállítás és kereskedelmet, a fegyvergyártást, a cement előállítását, illetve újabban a biotechnológiára épülő iparágakat is (Cai et al., 2012). Egyes kutatások azt állítják, hogy a „stigmatizált iparágak” menedzsmentje tudatosan használja a CSR-t és az azzal összefüggő kommunikációs eszközöket arra, hogy elvonják a figyelmet

a vitatott tevékenységről, csökkentsék a „stigmatizáció” negatív következményeit és semlegesítsék annak hatását, ami elsősorban a különböző peres eljárásokban fordulhat termővé (Grougiou et al., 2015). A szerencsejáték-iparág CSR-vonatkozásait fókuszba helyező kutatások elsősorban a játékfüggőség - mint speciális társadalmi kockázat minimalizálásának elméleti és gyakorlati szintű összefüggéseire (Hing, 2003; Blaszczyński et al., 2014), valamint a CSR riportálási rendszereire (Jones et al., 2009) vonatkoznak. Mindezek alapján jól érzékelhető, hogy a piaci és az azt kutató szereplőket mozgatja a szerencsejáték-iparág játékfüggőségen keresztül kifejtett társadalmi hatása, ezért a felelős játékszervezést kritikus iparágág-specifikus tényezőnek tekinthetjük (Katona - Tessényi, 2016).

Motivációkutatások és a problémás játékosok

Bár a piac szabályozása és a problémás játékosok kezelése a feltörekvő és szerencsejáték vonatkozásban távolról sem intakt Távol-Keleten is kiemelt téma (Chan et al., 2016), a következőkben az Európában született legújabb kutatásokra fókuszálva vázoljuk az elégtelen piacsabályozás, a (problémás) játékosok kezelésének, illetve motivációinak aktuális kutatási vonatkozásait. A francia piac kapcsán egy 2016-os nagymintás kutatás arra világít rá, hogy a 2010-ben bevezetett átfogó szabályozás után egyértelműen beazonosítható, sérülékeny (társadalmi szempontból kevésbé stabil) szegmens játszik a nem engedélyköteles oldalakon (Costes et al., 2016). Olaszországban pedig a szerencsejáték-szektor a harmadik legnagyobb iparággá nőtte ki magát. Ezzel összefüggésben Talamo – Manuguerra (2016) tanulmánya arra keresi a választ, hogy vajon a növekvő bevételek ellensúlyozzák-e a játékból származó (negatív) externális társadalmi költségeket, összességében tehát milyen a szabályozások változását követő össztársadalmi egyenleg. Az eredmények alapján a szerzők rámutatnak a szerencsejáték-ipar növekvő súlyára mind a legális, mind pedig a pusztán megbeccsülhető, szürke és fekete gazdaságban. Az eredmények rámutattak, hogy a növekvő súly a szerencsejáték társadalmilag is káros hatásának növekedéséhez (pl. növekvő egyéni eladósodottság) vezetett, amely miatt a szerzőpáros hangsúlyosabb és koncentráltabb állami beavatkozás mellett érvelnek. Míg Talamo és Manuguerra hivatkozott munkája elsősorban számot vet, addig egy 2016-os svájci kutatás (Billieux et al., 2016) összegző javaslatokat is megfogalmaz a problémás szerencsejátékosok vonatkozásában: a kutatók még koherensebb szabályozást és hatékonyabb prevenciót sürgetnek a nemzeti piacon. Sarti és Moris (2017) kutatása – a szabályozási és össztársadalmi, költségvetési vonatkozások helyett – inkább a játék egyéni mozgatórugóit kutatja. A szerzők vitatják a pusztán kognitív szempontok szerepét a játékban, kutatásuk eredménye egyéb szociális dimenziók és minták hangsúlyos ösztönző szerepére hívja fel a figyelmet. Hankóczi (2015) hazai, kimondottan pszichológiafókuszú vizsgálatával igazolta a kapcsolatot a számítógépes játékhasználat motivációi, illetve az önértékelés és szorongás között. Az eredmények a játék olyan kiemelt motivációra is rávilágítanak, mint az „eszképizmus” (a valóság problémái elől történő elmenekülés), a „coping” (a játék stresszel, feszültséggel való

megküzdésben közrejátszott szerepe), valamint a „fantázia” (a megszokott identitásból való kilépés). Amennyiben figyelembe vesszük az új, digitális nemzedék életmódját, életfelfogását és az élet minden területén a digitális eszközökhez kapcsolódó igényeit (Székely – Nagy, 2011), akkor még inkább érdemes felmérni a szerencsejáték-piac és -termékkínálat jövőképét, amelyre a következő szakaszban térünk ki.

A piac jövője és a hazai játékkínálat adottságai

Egy 2016-ban publikált tanulmány (Technavio, 2016) szerint a szerencsejáték-piacot az elkövetkező években öt – egyébként más iparágat is érintő – hatás éri.

- (i) Hatás 1: Egyre több *női játékos* vesz majd részt a játékokban: a trendek azt mutatják, hogy az elkövetkező pár évben egyre több nő vesz részt az online játékokban.
- (ii) Hatás 2: A *hitel- és debitkártyák* egyre szélesebb körű terjedése lesz megfigyelhető: az online szerencsejáték piac számára a különböző országokban jelenlévő jogi problémák okozzák a legnagyobb kihívást. Az online szerencsejátékot azonban nem lehet folyamatosan és teljes mértékben elzárni a játékosok elől, hiszen proxy szervereken keresztül el tudják érni a blokkolt weboldalakat is, és nemzetközi hitel-, illetve debitkártyákkal könnyedén játszhatnak.
- (iii) Hatás 3: Jelentősen átalakulnak a *játékszokások*: a szerencsejáték-applikációk és a közösségi szerencsejáték egyre növekvő népszerűsége azok a fő tényezők, melyek várhatóan jelentősen hozzájárulnak a piac bővüléséhez az elkövetkezendő években. A közösségi játékok F2P (free-to-play, ingyenesen játszható) modelljeinek egyre növekvő elfogadása bővíteni fogja a piacot. Ez a modell közvetlenül nem termel bevételt, ehelyett azokból a virtuális javakból származik a bevétel, melyet a játékosok azért vesznek meg, hogy újabb funkciókat kaphassanak vagy előnyöket szerezhessenek a játék során.
- (iv) Hatás 4: Bővül az *alternatív fizetőeszközök* használata: az online szerencsejáték lehetővé teszi a játékosok számára a virtuális fizetőeszközök használatát, mely csökkenti a készpénz használatával járó olyan kockázatokat, melyek a hagyományos szerencsejáték esetén fennállhatnak.
- (v) Hatás 5: Változó *marketingstratégiáknak* leszünk szemtanúi: a fejlesztők egyre inkább a közvetlenül a mobilalkalmazásból küldhető értesítéseket használják. A legnagyobb kihívást most az jelenti, hogy az applikációkon és a közösségi médiában személyre szabott üzenetekkel szólítsák meg az ügyfeleket.

Az új generációk nagykorúvá válása, valamint a digitalizáció az ajtón sokkal inkább dörömbölő, mintsem kopogtató kihívásai nagy feladatok elé állítják a legális piacon és módon működő, koncesszióval rendelkező szervezőket, hiszen mindezek a változások folyamatos megújításra, szolgáltatáskínálatuk optimalizálására készíthetnek őket, miközben – pontosan a társadalmi veszélyek minimalizálása érdekében – önként vállalt, illetve jogszabályok

diktálta játékszervezési elveik szűkebb ösvényre tereli szolgáltatásuk megújításának lehetőségeit, illetve annak kijánlását, kommunikálását. A magyar szerencsejáték-szolgáltató (Szerencsejáték Zrt., honlapja: <http://www.szerencsejatek.hu/>) a magyar piac állami tulajdonú vezető szereplője például egyetlen olyan terméket sem kínál ma játékosainak, amely erős kockázati sávba esne a játékkockázatokat értékelő, a piacon jelenleg a legelterjedtebb ún. GAMGARD minősítés rendszerben (GAMGARD, 2017). A rendszert a Nemzetközi Felelős Játékszervezési Szövetség (International Responsible Gaming Organisation, IRGO) fejlesztette egy pszichológusokból és kutatókból álló nemzetközi szakmai csoport irányításával. Segítségével – tíz standard módon azonosított tulajdonság mentén – megítélhető, hogy a vizsgált játék mekkora kockázatot jelent a társadalom ún. "sebezhető csoportjai" számára, vagyis hozzájárulhat-e a játékszenvedély kialakulásához, és ha igen, milyen mértékben. Sebezhető játékosoknak azokat a felnőtteket nevezzük, akik "biológiai, pszichológiai vagy emocionális fogékonysággal rendelkeznek" arra, hogy túlzásba vigyék a játékot, vagy azokat a játékosokat, akiknek számára egyéni körülményeik jelenthetnek magasabb kockázatot a szerencsejáték-függőség kialakulásának szempontjából (Balázs et al., 2009). További reális játékkockázat-mérési lehetőséget egyébként a Magyarországon is tesztelt ASTERIG elnevezésű eszköz kínál (Tessényi – Peren, 2015).

Módszertan

A tanulmányban ismertetett kutatás célja az volt, hogy felmérjük a felnőtt magyar lakosság játékokkal, illetve játésszal kapcsolatos attitűdjét, ezen belül a szerencsejátékokról alkotott képet, a játékosok szokásait, illetve mozgatórugóit. Mindehhez kapcsolódva különös tekintettel a következő kérdéseket vizsgáltuk a magyar minta válaszaiban (a kutatási kérdéseket Q1-Q6-ig jelöljük és hivatkozunk a tanulmányban):

- Q1: *Hol helyezkednek el egymáshoz képest a játékok játésszási gyakoriság és népszerűség szempontjaiból?*
- Q2: *Milyen a jó játék? Milyen tulajdonságok kapcsolódnak a játékokhoz, játékosokhoz?*
- Q3: *A „jó játék” ismérveit azonosító spontán válaszokban megjelennek-e a szerencsejátékok karakteres tulajdonságai?*
- Q4: *Milyen tulajdonságokat látnak a szerencsejátékosok a játékokban? Mennyire igénylik a játékot az életükben?*
- Q5: *Milyen körülmények jellemzik egyik („szerencsejátékos”) és másik („játékos”) csoportot?*

Alapvetően modellalkotási szándékkal fogtunk hozzá a kutatáshoz, így tudományos érdeklődésünk középpontjában elsősorban a játésszási gyakoriság és a népszerűség, illetve a szerencsejátékok modellszerű feltérképezése állt. Fontos, a szerencsejáték-szervezőket folyamatosan mozgató kérdés ugyanakkor, hogy milyen játékokkal lehetnek továbbra is vonzóak a technikai újításokkal egymást szinte túllícitáló versenytársaktól egyre zsúfoltabbá váló piacon. A legális, főképp nemzeti tulajdonban lévő, de min-

denképp állami koncesszióval rendelkező szervezőket a piaci hatások olyan termék- és szolgáltatásfejlesztések felé terelik, ahol versenyképes megoldást kell találniuk a felelős játékszervezési elvek betartása mellett is. Mindezzel összefüggésben, az előbbi kérdések mellett egy további, hatodik kérdés megválaszolását is célul tűztük ki a vizsgálat során.

Q6: *A kérdésekre adott válaszok feldolgozása után célunk volt azt is értékelni, hogy hol kínálkozhat-e még további, motivációalapú játékfejlesztési lehetőség egy felelős, legálisan működő játékszervező számára?*

A tanulmány alapjául szolgáló online kérdőíves kutatás két fő részből állt, egy nagymintás reprezentatív kérdőíves kutatásból és egy szintén kérdőíves kutatásból, amely azonban nem reprezentatív mintavétellel készült. A másik kutatási rész – amelyet jelen tanulmány keretében nem tárgyalunk – a Szerencsejáték Zrt. saját oldalain közzétett link használatával megvalósuló kutatás volt. A reprezentatív nagymintás kutatás különlegessége az volt, hogy a 8000 fős alapmintáját négy önálló, egyenként 2000 fős, önmagában is reprezentatív almintá alkotta, amelyek el-különböző tematikával, de közös kérdésekkel (pl. játékszokások és demográfia) is bírtak, így a különböző kérdéseket eltérő, ugyanakkor stabil elemszámmal vizsgálhattuk. Az elemzés során a lehetőségek szerint törekedtünk arra, hogy a teljes adatbázis megoszlásait mutassuk be, hiszen így tudtuk leginkább biztosítani a becslések pontosságát a mintavételből származó hiba minimalizálásával, ugyanakkor a részminták egyaránt reprezentatívak voltak, így az azokra épített következtetések is érvényesek. A négy almintá a következő kérdéskörök mentén különült el: játékok, játékosok, felelős játék, játékszervezők és megítélésük, amelyből

jelen tanulmány során elsősorban az elsőt használtuk fel. Az egyes kérdésekre adott válaszok esetén rendre feltűntettük, hogy melyik minta adatait elemezve vontuk le a következtetést. A kutatás a játékokkal/játszással kapcsolatos attitűdöket, ezen belül a szerencsejátékokról alkotott képet kívánta felmérni, ennek megfelelően alakítottuk ki a kérdőívet, így a kérdőívek tervezésekor kiemelt figyelmet fordítottunk arra, hogy a szerencsejátékokra vonatkozó kérdések ne befolyásolják az általános játékokkal foglalkozó kérdéseket, ezért azokat a kérdőív második felében, az általános kérdéseket követően szerepeltettük.

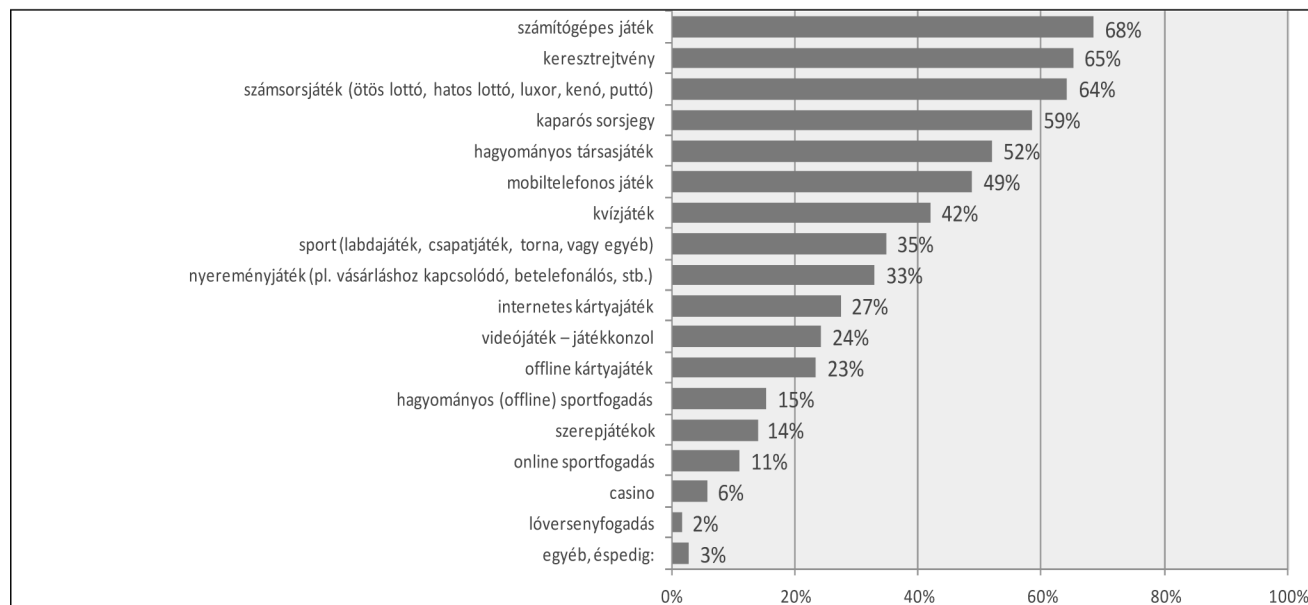
Eredmények ismertetése

Az eredmények ismertetését a tanulmány második fejezetében (Módszertan) ismertetett kutatási kérdések (Q1-Q5) mentén végezzük, majd összegezzük a modellalkotási kísérleteinket és annak eredményét, végül a konklúzió fejezetben térünk vissza a jövőbeli lehetőségeket célzó, átfogó kutatási kérdés (Q6) megválaszolásához.

(i) *Eredmények a Q1 vonatkozásában (Hol helyezkednek el egymáshoz képest a játékok játszási gyakoriság és népszerűség szempontjaiból?):*

A legnépszerűbb játékoknak a számítógépes játékok bizonyultak. Alig lemaradva a legnépszerűbb játékoktól a keresztrejtvényt és a számsorsjátékokat említették. Az 1. ábrán bemutatott módon látható, hogy magas volt még az említés aránya a kaparós sorsjegyek és a hagyományos társasjátékok, amit a válaszadók több mint fele említett. Ezeket követték a mobiltelefonos játékok, a (televíziós) kvízzjátékok, a sport és a nyereményjátékok, amelyeket a válaszadók több mint 30%-a jelölt meg. Az összes válaszadó (N=8000 fő) kb. negyede játszik internetes

1. ábra A játékok játszási gyakoriság szempontjából



Kérdés: Kérem, jelölje meg, hogy az alábbi játékok közül melyekkel játszott az elmúlt egy évben (valamilyen rendszerességgel)! (N=8000; mind a négy almintá)

Forrás: Kutatópont (2016)

kártyajátékokat, videojátékokat és offline (hagyományos) kártyajátékokat.

Szociodemográfiai jellemzők szerint vizsgálva az egyes játékok népszerűségét megállapíthatjuk, hogy a legnépszerűbb játéktípussal – a számítógépes játékokkal – játszóknak között felülreprezentáltak a férfiak (72 vs. 65 százalék). Az életkornál a 40 éveseknél látunk egy jelentős töréspontot, ahol a negyven feletti korosztály 65 százaléka említette, hogy játszott az elmúlt évben számítógépes játékokkal, míg a fiatalabbak nagyjából háromnegyede (30-39 évesek 72 százaléka, 18-29 évesek 78 százaléka). Az életkor mellett az iskolai végzettségénél is egyfajta „lejtőt” érzékelhetünk: az alacsonyabb iskolai végzettségűek magasabb arányban játszanak számítógépes játékokkal, mint a magasabb végzettségűek (legfeljebb 8 általános végzettséggel bírók 77 százaléka játszik, az érettségizettek 68 százaléka, a diplomások 63 százaléka). A második legnépszerűbb játék, a keresztrejtvény említése felülreprezentált a nők és az érettségizett, vagy magasabb iskolai végzettséggel rendelkezők között. A nők háromnegyede (74 százalék) említette, hogy játszott vele az elmúlt évben, míg a férfiak valamivel több, mint fele (55 százalék). A számítógépes játéknál, az iskolai végzettség, illetve az életkor mentén tapasztalt „lejtő” a keresztrejtvény esetében is jelen van inverz formában. A 40 évesek vagy fiatalabbak körülbelül 60 százaléka játszott keresztrejtvényvel, míg az idősebbek esetében emelkedő tendenciát látunk, a legidősebbek (60 évesek vagy idősebbek) közel háromnegyede (71 százalék) fejtett keresztrejtvényt az elmúlt évben. Az iskolai végzettség esetében szintén az érettségi időszaka jelenti a törésvonalat, amely alatt nem éri el a kérdezettek hattizedét a keresztrejtvényt fejtők aránya, míg a felett négy megkérdezettből hárman (73 százalék) számolnak be ilyen elfoglaltságról. A sorban következő számsorsjátékokat a 40 év feletti válaszadók

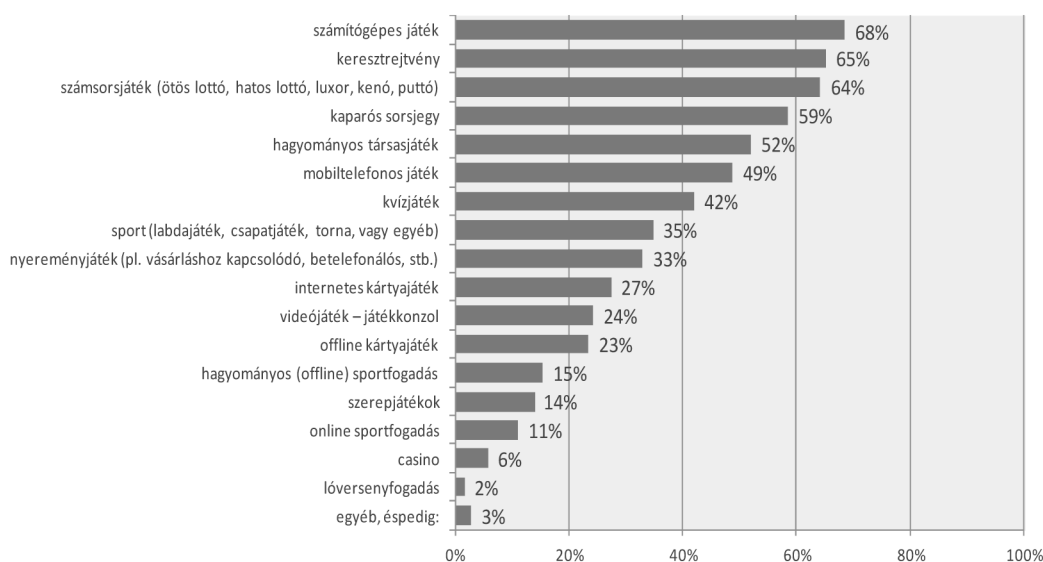
jelölték meg leginkább (70 százalék vagy felette), nemek alapján látványos különbségeket nem regisztrálhatunk és az iskolai végzettség is alapvetően az életkorra épül (betöltött 18. év, mint jogszabályban előírt alapvető belépési küszöb).

(ii) *Eredmények a Q2 vonatkozásában (Milyen a jó játék? Milyen tulajdonságok kapcsolódnak a játékokhoz, játékosokhoz?):*

A válaszadók leginkább azt várják a játéktól, hogy szórakoztasson, kapcsoljon ki a mindennapokból és tanítson valamit. A megkérdezettek (N=2000 fő, játékok alminta) több mint fele egyetértett azokkal az állításokkal is, miszerint a játék építsen szellemi tudásra, legyen vicces és a játéknak legyen győztese, ahogyan azt a 2. ábra mutatja. Egy szerencsejáték-szervező szemüvegén keresztül vizsgálva a válaszokat, érdekes eredmény, hogy kevésbé tekintik ugyanakkor fontosnak a nyeremény és a szerencse jelenlétét a válaszadók, a legkevesebb említést pedig a fizikai képességek szükségessége és a vesztes jelenléte kapta.

A szociodemográfiai háttérváltozók szerint vizsgálva a kérdést azt láttuk, hogy a játék szórakoztató jellege általában minden részcsoportban egyformán fontos, egyedül az életkorban látunk jelentősebb különbséget: az ötven feletieknek számára fontosabb a szórakoztató jelleg, négyből hárman említették meg ezt a tulajdonságot. A kikapcsolódást pedig leginkább azok tartják az átlagoshoz képest fontosabbnak, akik érettségivel vagy annál magasabb iskolai végzettséggel rendelkeznek, itt az életkor nem mutat erős kapcsolatot. A szerencsejáték-jellegre utaló nyeremény fontossága nők és az 50-59 év közöttiek esetében jelenik meg az átlaghoz képest erőteljesebben. A szerencse jelenlétét a játékokban a 30-39 év közötti, valamint a 60

2. ábra A játékoktól „elvárt” tulajdonságok bemutatása



Kérdés: Ön szerint mennyire fontos, hogy egy játék...? (N=2000; játékok alminta)

Forrás: Kutatópont (2016)

feletti válaszadók ítélik az átlaghoz képest fontosabbnak. Ugyancsak magasabb arányban ítélik fontosnak a szerencsét a nők, a községekben élők és a szakmunkás bizonyítvánnyal rendelkezők.

(iii) *Eredmények a Q3 (A spontán válaszokban megjelennek-e a szerencsejátékok karakteres tulajdonságai?) vonatkozásában:*

A specifikus kérdéseket megelőzően - rögtön a kérdőív legelején - nyitott kérdésként is feltettük, hogy „Mi az a három dolog, ami először eszébe jut arról, hogy játék?”, illetve azt, hogy „Mitől jó egy játék?”. A spontán válaszokat (N=2000) elemezve, azt láthatjuk, hogy a válaszadóknek egyértelműen (1) a „szórakozás” jutott eszébe elsőként a játékról, amit a (2) „gyerekek”, (3) a „kikapcsolódás”, (4) a „kártya” és végül a (5) „társasjáték” szavak követtek. Ennek megfelelően a kutatás alapján kijelenthető, hogy a játékkal szemben megfogalmazott legfontosabb elvárás, hogy szórakoztasson, legyen izgalmas, kapcsoljon ki, gondolkodtató legyen, kösse le a figyelmet és fejlesszen. Szintén érdekes eredményként rögzíthetjük, hogy az olyan szerencsejátékokhoz erősen kötődő klasszikus kifejezések, mint a „szerencse” vagy a „lottó(játék)” az asszociáció során ugyan megjelentek, de nem számottevő mértékben. Ugyanakkor a „nyeremény” vagy a „nyerés” kifejezés a „jó játék” ismervei között is megjelennek. Figyelemreméltó tény, hogy a játékokra vonatkozó asszociációk során erős volt a „kártyajáték” és a „társasjáték” említése. Ezek a konkrét játékfélék közül a legerősebben jelentek meg, míg a játszott játékok ese-

tében nem ezek szerepelnek az első helyeken, így vélhetően a tanult, generációkon átörökölt társas élmények erősebbnek bizonyultak voltak, mint a jelenlegi játékszokások, illetve preferencia.

A Q4 (Milyen tulajdonságokat látnak a szerencsejátékosok a játékokban? Mennyire igénylik a játékot az életükben?) és Q5-ös (Milyen körülmények jellemzik egyik és másik csoportot?) kérdésekre adott válaszokat - azok logikai kapcsolódása miatt - egybe szerkesztve ismertetjük:

A játékok vizsgált tulajdonságainak egymáshoz kapcsolódó viszonyát jól jelzik a 3. ábrán látható Spearman-féle korrelációs értékek, amelyek annak ellenére, hogy többségében szignifikáns pozitív irányú kapcsolatot mutatnak az egyes tulajdonságok között, a „jó játékról” való gondolkodásban mégis egy látens struktúrát sejtetnek. A legerősebb kapcsolatot a „győztes” és „vesztes” igénye mutatja, amit a „szórakoztató” tulajdonság és a „kikapcsolódás a mindennapokból” elváráspár követ. A kérdéseket a játékok almlinta adatain elemeztük (N=1915 fő).

A szerencsejátékot leginkább jellemző tulajdonságok a „kapjon szerepet a szerencse” és a „legyen nyeremény” mutatják egymással a legszorosabb együtt járást. A „szerencse” kapcsolata az összes vizsgált tényezővel szignifikánsnak mutatkozik, ugyanakkor a „nyeremény igénye” független a „szórakoztató” és a „mindennapokból kiszakító” tulajdonságtól. Maximum likelihood módszerrel végzett faktoranalízis során vizsgálva a fenti tulajdonságokat három, a 4. ábrán is látható, karakteresnek tűnő faktor rajzolódott ki.

3. ábra A játék tulajdonságainak korrelációs mátrixa

	a szellemi tudásra építsen	legyen győztes	legyen nyeremény	a fizikai képességre építsen	szórakoztató legyen	vicces legyen	tanítson, fejlesszen	kikapcsoljon a mindennapokból	legyen vesztes	szerepet kapjon a szerencse
a szellemi tudásra építsen	1,00	0,24	0,22	0,35	0,22	0,28	0,49	0,20	0,17	0,26
legyen győztes	0,24	1,00	0,46	0,25	0,18	0,20	0,20	0,09	0,57	0,37
legyen nyeremény	0,22	0,46	1,00	0,31	0,05	0,18	0,15	0,01	0,30	0,44
a fizikai képességre építsen	0,35	0,25	0,31	1,00	0,04	0,16	0,28	0,03	0,20	0,33
szórakoztató legyen	0,22	0,18	0,05	0,04	1,00	0,38	0,32	0,51	0,06	0,09
vicces legyen	0,28	0,20	0,18	0,16	0,38	1,00	0,38	0,26	0,13	0,30
tanítson, fejlesszen	0,49	0,20	0,15	0,28	0,32	0,38	1,00	0,31	0,12	0,19
kikapcsoljon a mindennapokból	0,20	0,09	0,01	0,03	0,51	0,26	0,31	1,00	-0,01	0,08
legyen vesztes	0,17	0,57	0,30	0,20	0,06	0,13	0,12	-0,01	1,00	0,26
szerepet kapjon a szerencse	0,26	0,37	0,44	0,33	0,09	0,30	0,19	0,08	0,26	1,00

(Spearman korrelációs együtthatók; N=1915; játékok almlinta)

Forrás: saját szerkesztés (2016)

4. ábra Az első faktoranalízis segítségével feltárt faktorok és összetevőik

	élmény-orientált	eredmény-orientált	folyamat-orientált
a szellemi tudásra építsen	0,32	0,17	0,54
legyen győztes	0,17	0,93	0,11
legyen nyeresemény	0,02	0,47	0,36
a fizikai képességre építsen	0,05	0,19	0,58
szórakoztató legyen	0,80	0,09	0,06
vicces legyen	0,44	0,10	0,30
tanítson, fejlesszen	0,51	0,08	0,46
kikapcsoljon a mindennapokból	0,67	0,02	0,05
legyen vesztes	0,03	0,61	0,16
szerepet kapjon a szerencse	0,09	0,37	0,43

Élményorientált, eredményorientált és folyamatorientált faktorszórók (N=1892; játékok almintá)

Forrás: saját szerkesztés (2017)

1. Élményorientált faktor – ennek legfontosabb alkotótényezői a „szórakozás”, a „kikapcsolódás”, a „fejlesztés” és a „humor”. A „jó játék” tehát kikapcsol a mindennapokból és élményt adva, szórakoztatva tanít.
2. Eredményorientált faktor – az így kirajzolódó „jó játék” során van „nyeresemény”, de mindenképpen van „győztes” és nem szükségszerűen, de lehet a játéknak „vesztése” is. Az „eredményt” a központba helyező faktor élesen elkülönül az „élmények” igényétől. Az eredményorientált attitűdöt mutatók nem kikapcsolódást keresnek, hanem a győzelemért és/vagy nyereseményért játszanak.
3. Folyamatorientált faktor – a folyamatra koncentrálnak a „jó játék” ismérveiként azonosítja, hogy építsen a „szellemi tudásra”, építsen a „fizikai képességekre”, építsen a „szerencsére”.

Habár a fent ismertetett „hármasszoros faktorstruktúra” jól értelmezhető üzleti szempontból is, szigorúan vett statisztikai értelemben sajnos mégsem mutatkozik stabilnak (a gyenge kommunalitások és a faktorszórók is a modell elvetése mellett érvelnek), ezért különböző modellvariációk tesztelése után egy kétfaktoros modellt találtunk a leginkább stabilnak: az eredeti modellben szereplő 10 változóból mindösszesen öt olyan marad, amelyik statisztikai szempontból is megfelelőnek tekinthető.

Az új modell esetén (N=1892; játékok almintá) az első faktor 27 százalékot, a modell 52 százalékat magyaráz meg a teljes varianciából. A modell illeszkedése is elfogadható (Khi: 2,345; df: 1; sig.: 0,126), hiszen faktoranalízis értelmezése esetén a Khi-négyzet azt mutatja, hogy a mért változók korrelációs mátrixa, illetve a faktorok segítségével becsült korrelációs mátrix nem különbözik szignifikánsan egymástól, így a modell illeszkedése megfelelő. Az ennek mentén

képzett kétfaktoros struktúrában is helyet kap az élménykereső faktor, míg az eredmény- és a folyamatorientált faktorok egyfajta összeolvadását láthatjuk az újonnan képzett szerencsejátékos faktorban. Mindez alapján véve azt jelenti, hogy a játék vonatkozásában a szerencsejáték fontosabb tulajdonságai különböznek magától az élménykereséstől és egy önálló „szerencsejátékos” karaktert rajzolnak meg (5. ábra).

5. ábra A második faktoranalízis segítségével feltárt faktorok és összetevőik

	szerencsejátékos	élményorientált
szórakoztató legyen	0,11	0,95
kikapcsoljon a mindennapokból	0,07	0,56
szerepet kapjon a szerencse	0,60	0,08
legyen nyeresemény	0,74	0,01
legyen győztes	0,64	0,16

Szerencsejátékos és élményorientált faktorszórók (N=1892; játékok almintá)

Forrás: saját szerkesztés (2017)

A fenti két faktort szociodemográfiai ismérvek szerint megvizsgálva (lásd 6. ábra) megállapíthatjuk, hogy a szerencsejátékos attitűdben nincs szignifikáns különbség férfiak és nők között, ugyanakkor az élmények a nők számára sokkal fontosabbak egy játékban, mint a férfiak esetében. A korcsoportokban csupán a szerencsejátékos faktor esetében találtunk szignifikáns összefüggést, amely a 30-39 évesek és 50 év felettiek esetében tárt fel pozitív kapcsolatot.

6. ábra A szerencsejátékos és az élményorientált faktorok szociodemográfiai jellemzői

		szerencsejátékos	élményorientált
nem	férfi	-0,03	-0,09
	nő	0,02	0,08
korcsoportok	18-29	-0,15	-0,05
	30-39	0,06	-0,06
	40-49	-0,10	-0,01
	50-59	0,06	0,04
	60+	0,06	0,04
iskolai végzettség	alap	0,06	-0,13
	közép	-0,03	0,12
	felső	-0,13	0,14
Total		0,00	0,00

(N=1892; játékok almintá)

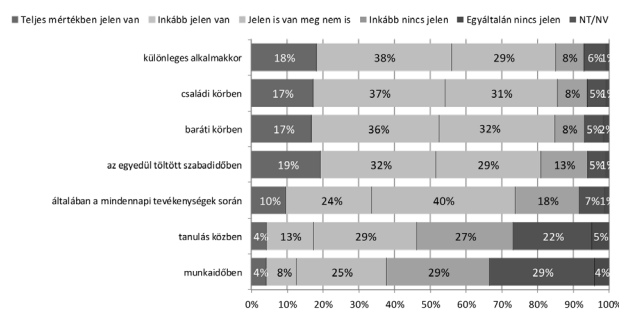
Forrás: saját szerkesztés (2017)

Megfigyelhető volt, hogy az iskolai végzettség esetében mindkét faktor statisztikailag is szignifikáns kapcsot

latot mutatott: a magasabb iskolai végzettségűek az átlaghoz képest jobban keresik az élményeket a játékokban, míg az alacsonyabb végzettségűek jellemzőbben várják el egy játéktól, hogy szerepet kapjon benne a szerencse, legyen győztes és nyereség társuljon a játékhoz.

A játékoságot a válaszadók a különleges közösségi alkalmakhoz, a családhoz, a barátokhoz, illetve az egyedül töltött szabadidőhöz kötik, ahogyan ezt a 7. ábra is alátámasztja. A játékalalmak középmezőnyében helyezkednek el a mindennapos tevékenységek, kevés játékoságot látnak a válaszadók ugyanakkor a munkában és a tanulásban. E mellett ugyanakkor megfigyelhető az, hogy az élet különböző területein a nők a férfiakhoz képest általában inkább érzékelik a játékoságot. Életkor szerinti csoportokban vizsgálódva megállapíthatjuk, hogy a 18-29 évesek számára leginkább a baráti kapcsolataikban jelenik meg a játékoság, míg a harmincasok között a baráti kapcsolatok mellett a család esetében is felülreprezentált a játékoságot megtapasztalók aránya. Összességében a negyvenes-ötvenes generáció tapasztalja meg legkevésbé a játékoságot, körükben a család mellett a különleges alkalmak és a munka jelenti azokat a tereket, ahol jelen van a játék. A 60 feletiek között a család és a különleges alkalmak mellett gyakori helye a játékoságnak az egyedül töltött szabadidő is.

7. ábra A játékoság megjelenése az élet különböző területein



Kérdés: Az Ön életének különböző területein mennyire van jelen a játékoság? (N=2000; játékok almintá)

Forrás: Kutatópont (2016)

A fentieknek megfelelően a mindennapi tevékenységekből, a munkából és a tanulásból hiányolják leginkább a játékoságot a válaszadók (lásd 8. ábra). A kitöltők (N=2000 fő, játékok almintá) kb. negyede nem jelölt meg egyetlen ilyen területet sem, és húsz százalék alatt maradt azok aránya, akik magánszférájukban (család, barátok, egyedül töltött szabadidő, különleges alkalmak) élik meg a játékoság hiányát. Az adatokat elemezve kitűnik, hogy a férfiak kevésbé hiányolják a játékoságot: ők azok, akik gyakrabban állítják azt is (26 vs. 22 százalék), hogy nincs olyan terület, ahol hiányt szenvednének a játékból. A nők, bár gyakrabban tapasztalják meg a játékoságot, mégis ők érzik inkább hiányát, elsősorban a mindennapokból (35 százalék). A különböző korcsoportokra tekintve pedig az a feltűnő, hogy a legfiatalabbak (18-29 évesek) jóval kevésbé jelölték meg azt a választ, hogy nincs olyan terület, amelyről hiányolják a játékoságot (15 százalék). A legfiatalabbak mindeközben a tanulás (38 százalék) és a munka (36 százalék) területéről

hiányolják a játékoságot, a harmincasok és negyvenesek a munka területéről (36 és 39 százalék), 50 év felettiek pedig a mindennapok mellett a családdal és barátokkal töltött időből hiányolják az átlaghoz képest jobban a játékoságot.

8. ábra A játékoság hiánya az élet különböző területein



Kérdés: Az élete mely területéről / területeiről hiányolja a játékoságot? (N=2000; játékok almintá)

Forrás: Kutatópont (2016)

A fentiekben definiált két faktor (élményorientált, illetve szerencsejátékos) a legtöbb területen nem mutat kapcsolatot a kérdezett területekkel: ez azt jelenti, hogy ugyanolyan mértékben hiányolják a játékoságot általában a különleges alkalmakból, a családdal, vagy az egyedül töltött szabadidőből, illetve a tanulás és munka világából azok, akik az élményt, illetve, akik a szerencsét keresik inkább a játékokban. Kivételt képez ez alól a következő két terület: a „mindennapi tevékenységek” és a „baráti kör”. Az élményorientáltak a mindennapokból inkább hiányolják a játékoságot, míg a szerencsejátékos faktor a baráti kör esetén mutat pozitív kapcsolatot a vizsgált kérdéssel.

A kutatásban arra is volt lehetőségünk, hogy sokféle játékkal kapcsolatos tapasztalatokra, játszási intenzitásra is rákérdezzünk. A legnépszerűbb játékoknak a számítógépes játékok, a keresztretjtvény és a számsorsjátékok bizonyultak. Magas volt még az említés aránya a kaparós sorsjegyek és a hagyományos társasjátékok (amelyek nem pusztán a pénzben játszott játékokat takarják), ez utóbbit például a válaszadók több mint fele említett a mintán (N=1892; játékok almintá). Az eredmények értelmezésekor javasolt ugyanakkor figyelembe venni a játékos arányát, hiszen a relatíve kevesek által játszott játékokra (10 százalék alatt: casino és lóversenyfogadás) vonatkozóan kevésbé stabil következtetéseket vonhatunk le. Munkánk egyik alapvető kérdése, hogy a „jó játék” ismérve alapvetően megkülönbözteti-e a szerencsejátékokat játszókat általában a homo ludens-től, tehát a „játékos” embertől. Általánosságban megállapítható, hogy a játékos körében (N=2000 fő, játékok almintá) szinte az összes játéklehetőség esetében felülreprezentáltak az élményeket keresők. A szerepjátékok és különösen két szerencsejáték, az online sportfogadás és a kaszinó esetében ugyanakkor nincs szignifikáns különbség a játékos játszókat és azt nem játszókat között abban, hogy a jó játékban az élményt vagy a szerencsét keresik. Mindez azt húzza alá, hogy a játékos (játékra nyitott emberek, bármilyen motiváció is hatja őket) elsősorban a játékért magáért kapcsolódnak bele egy-egy játékfolyamatba, ebben nem befolyásolja őket az élmény, vagy

szerecseorientációjuk. A *szerencsejáték-faktor* legerősebb pozitív összefüggéseket a szerencsejátékok közül a hagyományos (offline) sportfogadás, a kaparós sorsjegy, a számsorsjáték és a nagyon elterjedt internetes kártyajáték (amely jellemzően online felületen szervezett, országokon átívelő szerencsejáték) esetén mutatott. Szintén pozitív viszonyulást láthatunk a nyereményjátékok, a video- és számítógépes játékok irányába és negatívát a sport vagy a hagyományos társasjátékokkal, illetve a kártyajátékokkal (amelyek gyakran nem tétfizetéshez kötött szerencsejátékok) kapcsolatban. Az *élményorientált faktor* némileg elkülönül a szerencsejáték faktortól a játszott játékokat tekintve, azonban több hasonlóság is megfigyelhető. A faktor átlagértékeinek különbségeit értékelve a játékok almintán (N=1892 fő) (lásd 9. ábra) láthatjuk, hogy legerőteljesebb negatív irányú kapcsolat egy klasszikus szerencsejátékkal és a löversenyfogadással áll fent. A többi vizsgált szerencsejáték esetében nincs szignifikáns kapcsolat, csupán egyetlen esetben, a számsorsjátékoknál látunk pozitív kapcsolatot. Ezen kívül a többi játék esetén – legyenek azok hagyományos vagy online játékok – jellemzően pozitív kapcsolatot regisztrálhatunk.

9. ábra A szerencsejátékos és az élményorientált faktorok az egyes játékokat játszóknak szerint

játékok	játszók aránya (%) (N=8000 Fő)	szerencse-játékos (a játékot játszóknak)	élmény-orientált (a játékot játszóknak)
számítógépes játék	68	0,03	0,05
keresztrejtvény	65	0,01	0,06
számsorsjáték	64	0,04	0,05
kaparós sorsjegy	59	0,07	-0,03
hagyományos társasjáték	52	-0,06	0,10
mobiltelefonos játék	49	-0,01	0,06
kvízzjáték	42	0,02	0,08
sportjáték	35	-0,10	0,05
nyereményjáték	33	0,08	0,09
internetes kártyajáték	27	0,10	0,09
videójáték – játékkonzol	24	0,06	0,05
offline kártyajáték	23	-0,07	0,14
hagyományos (offline) sportfogadás	15	0,09	0,04
szerepjátékok	14	-0,02	0,05
online sportfogadás	11	0,08	-0,05
casino	6	-0,07	-0,06
löversenyfogadás	2	0,02	-0,54

(Faktorátlagok összevetés, N=1892; játékok almintá)

Forrás: saját szerkesztés (2017)

Következtetés

A tanulmány a felnőtt magyar lakosság játékokkal, játésszal kapcsolatos attitűdjének összesen öt kérdés mentén történő feltárását, illetve modellszerű bemutatását tűzte ki alapvető célul. A nagymintás kutatás másodelemzése megerősítette azt az előzetes feltételezésünket, hogy a játékot elsősorban szórakozási formának tekintik a magyarok, és általánosan a gyermeki léthez társítják azt – mindez alapvetően visszatükrözi a szakirodalomban leírtakat. A modellalkotás kapcsán faktoranalízis segítségével két csoportra osztottuk a játékosokat, az egyik csoport tagjait elsősorban a *szerencsejáték-jellemzők* (különösképpen a nyeres és vesztes lehetősége) vonzzák, míg a másik csoport tagjait a *játék élménye* fűti. Megállapítottuk, hogy az utóbbi csoportban több női és több jól kereső játékos található, míg felelős játékszervezési oldalról lényeges megállapítás az is, hogy „a nyeres vágya” a másik faktor mentén erősebb, ahol ugyanakkor az alacsonyabb keresettel rendelkezők találhatók meg túlsúlyban. Ez az eredmény összecseng a külföldi kutatások eredményével is, ahol szintén kimutatták, hogy az egyre szélesebb körben elérhető szerencsejátékok az alacsonyabb jövedelemmel rendelkező rétegeknél tejednek. A két faktor (szerencsejáték és élmény) összehasonlítására vonatkozó hazai eredmények azt mutatják, hogy bár a „jó játék” meghatározásánál statisztikailag is igazolhatóan elkülönül a szerencse- és az élménykeresés, a játszási gyakorlat valóságos síkján nem válnak élesen el egymástól a csoportok hazánkban. A szerencsejátékokhoz kapcsolódó motiváció is nagyon hasonlóan alakul más játékokkal összehasonlítva: leginkább a számsorsjátékok esetén mutatkozik meg ez a kettősség, hiszen azokat mind az élmény, mind a szerencse tekintetében keresik a magyar játékosok. Ebben a mintázatban vélhetően nagy szerep jut a tradíciónak, amely (nem tudatos módon) felülírhatja az egyéni, akár kifejezett, akár látens játékkpreferenciákat is. Vizsgálatunk feltárta, hogy mit jelent a „jó játék” a magyar felnőtt lakosság számára. Ennek alapján a „jó játék” mindezt tud: szórakoztat, izgalmas, kikapcsolódást nyújtó és elgondolkodtató jellemzőkkel bír, emellett lekötő a figyelmet, mindeközben fejleszt is. A megkérdezettek több mint fele egyetértett azzal, hogy a játék legyen vicces és legyen annak győztese, kevésbé tekintik ugyanakkor fontosnak a nyeres és a szerencse jelenlétét. A legkevesebb említést ezzel összefüggésben pedig a fizikai képességek szükségessége és a vesztes kifejezett jelenléte kapta. A hazai játékkutatás általános eredményei a fentiek alapján azt húzzák alá, hogy a magyar felnőtt lakosság egészére nézve általánosságban nem jellemző a kockázatosabb és keményebb szerencsejáték-dimenziók „hajszolása”; az emberek igénylik és nyitottak a játékokra, de az életet jellemzően nem tekintik a szerencsejáték terepének, hanem megmaradnak az általános homo ludens szintjén, amelyet egy természetes, de szolid játékköszönő vezérel (Huizinga, 1956). Ami a felelős játékkifejlesztéssel összefüggő lehetőségeket (Q6) illeti, az eredmények arra engednek következtetni, hogy a hazai piacon van tere olyan, elsősorban digitális alapú termék- és szolgáltatásfejlesztésnek, illetve átalakításnak, amely nem operál kockázatos szerencsejáték-dimenziókkal (vesd össze GAMGARD értékelési szempontok),

hanem pusztán a játékért (amely nem nélkülözi a nyeregményt és a szerencsefaktor), önmagáért folyik. Az értékelés áttételesen arra is rámutatott, hogy a hazai nemzeti játékszolgáltató kínálatában található (kevésbé kockázatos, ugyanakkor jó fedezettel rendelkező) számsorsjátékok tradícióra alapozott pozicionálása támogatja a felelős értékesítést is. A továbbfejlesztés eredményes irányaira enged ugyanakkor következtetni az a kifejezett hiányérzet, amely a mindennapos tevékenységekből, a munkából (vagy annak szünetéből) és a tanulásból hiányolja leginkább a játéklehetőségeket. Mivel a tanulás mai felfogás szerint (is) élethosszig tart, így önmagába ez nyitott fejlesztési pozíció is felelős, márkázott piacnyitási lehetőséggel kecsegtet a legális szervezők számára. Ez az eredmény jól illeszkedik Michael és társai (2005) által is elemzett témakörre, amely az edukációs, oktató és információt átadó játékokat helyezi a jövő fejlesztéseinek középpontjába.

Lábjegyzetek

¹ A keretkutatást a Szerencsejáték Zrt. (Magyar Nemzeti Lottótársaság) megbízásából a Kutatópont Kft. készítette. A cikk szerzői aktívan részt vettek a kutatás tervezésében, összeállításában illetve és lebonyolításában. Az adatelvétele 2016 decemberében zajlott.

Felhasznált irodalom

- Balázs, H. – Kun, B. – Demetrovics, Zs. (2009): A kóros játékszenvedély típusai. *Psychiatria Hungarica: A Magyar Pszichiátriai Társaság tudományos folyóirata*, Vol. 24, No. 4., p. 238-247.
- Baumberg, B. – Cuzzocrea, V. – Morini, S. – Ortoleva, P. – IDisley, E. – Tzvetkova, M. – Beccaria, F. (2014): Corporate Social Responsibility. *The British Journal of Sociology*, vol. 68, iss. 2, p. 254-272.
- Beckner, C. F. – Salop, S. C. (1999): Decision theory and antitrust rules. *Antitrust Law Journal*. Vol. 67, No: 1., p. 41-76.
- Bilgihan, A. – Madanoglu, M. – Ricci, P. (2016): Service attributes as drivers of behavioral loyalty in casinos: The mediating effect of attitudinal loyalty. *Journal of Retailing and Consumer Services*, Vol. 31., p. 14-21.
- Billieux, J. – Achab, S. – Savary, J. F. – Simon, O. – Richter, F. – Zullino, D. – Khazaal, Y. (2016): Gambling and problem gambling in Switzerland. *Addiction*, Vol. 111, No.9., p. 1677-1683.
- Blaszczynski, A. – Parke, A. – Parke, J. – Rigbye, J. (2014): Operator-based approaches to harm minimisation in gambling: summary, review and future directions. London: The Responsible Gambling Trust
- Cai, Y. – Jo, H. – Pan, C. (2012): Doing well while doing bad? CSR in controversial industry sectors. *Journal of Business Ethics*, Vol. 108, No. 4., p. 467-480.
- Costes, J. M. – Kairouz, S. – Eroukmanoff, V. – Monson, E. (2016): Gambling patterns and problems of gamblers on licensed and unlicensed sites in France. *Journal of Gambling Studies*, The Next Generation of Compulsive Gamblers, Vol. 32, No. 1., p. 79-91.
- Eidelwein, F. – Collatto, D. C. – Rodrigues, L. H. – Lacerda, D. P. (2017): Internalization of environmental

externalities: Development of a method for elaborating the statement of economic and environmental results. *Journal of Cleaner Production*, Volume 170, p. 1316-1327.

- Ellis, M. (1973): *Why people play?* Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall
- Eroukmanoff, V. – Monson, E. (2016): Gambling patterns and problems of gamblers on licensed and unlicensed sites in France. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 32, No. 1., p. 79-91.
- Europe Economics (2004): The Case for a Single European Gambling Market. Letöltve: http://www.europe-economics.com/publications/euro_gambling_2004.pdf
- Eweje, G. (2014): *Corporate Social Responsibility and Sustainability: Emerging Trends in Developing Economies*. Bingly: Emerald Group Publishing
- GAMGARD (2017) – Gaming Assessment Measure – Guidance about Responsible Design. Letöltve: <http://www.gamgard.com>
- Grastyán E. (1985): A játék neurobiológiája: Akadémiai székfoglaló: 1983. április 19. Budapest: Akadémiai Kiadó
- Grougiou, V. – Dedoulis, E. – Leventis, S. (2016): Corporate social responsibility reporting and organizational stigma: The case of “sin” industries. *Journal of Business Research*, Vol. 69, No. 2., p. 905-914.
- Győri Zs. (2011): A társadalmi felelősségvállalás helyzete Magyarországon. Műhelytanulmány. Letöltve: <http://docplayer.hu/1917306-Gyori-zsuzsanna-a-tarsadalmi-felelossegvallalas-helyzete-magyarorszagon-2011-1.html>
- Hancock, L. – Schellinck, T. – Schrans, T. (2008): Gambling and corporate social responsibility (CSR): Re-defining industry and state roles on duty of care, host responsibility and risk management. *Policy and Society*, Vol. 27, No. 1., p. 55-68.
- Hankiss E. (1998): *Az Emberi Kaland – Egy civilizáció elméleti vázlata*. Budapest: Helikon Kiadó
- Hankóczy G. (2015): Az önértékelés és a szorongás kapcsolata a számítógépes játék-használat motivációival. Műhelymunka. Letöltve: <https://dea.lib.unideb.hu/dea/handle/2437/211939>
- Hing, N. (2003): Principles, Processes and Practices in Responsible Provision of Gambling: A Conceptual Discussion. *UNLV Gaming Research - Review Journal*, Vol. 7, No. 1.
- Huizinga, J. (1956): *Homo Ludens vom Ursprung der Kultur im Spiel*.
- Jones, P. – Hillier, D. – Comfort, D. (2009): Corporate social responsibility in the UK gambling industry. *Corporate Governance: The International Journal of Business in Society*, Vol. 9, No. 2., p. 189-201.
- Katona N. – Tessényi J. (2016): Expanding the Self-Evaluation System of Corporate Social Responsibility on the Basis of Hungarian Lotteries. *Gaming Law Review and Economics*, Vol. 20, No. 4., p. 339-348.
- Körmendi A. – Kurucz G. (2010): A „majdnem nyertem” jelenség vizsgálata nem szerencsejátékos mintán. *Pszichologia*, Vol. 30, No. 4., p. 335-348.

- Kutatópont* (2016): A nagy magyar játékoskutatás eredményei. Belső anyag.
- Lindorff, M. – Jonson, E. P. – McGuire, L.* (2012): Strategic corporate social responsibility in controversial industry sectors: The social value of harm minimisation. *Journal of Business Ethics*, Vol. 110, No. 4., p. 457-467.
- Michael, D. R. – Chen, S. L.* (2005): Serious games: Games that educate, train, and inform. Muska - Lipman/Premier-Trade.
- Mozsár F.* (2000): Az externáliák szerepe a regionális gazdasági teljesítmény magyarázatában és növelésében. In: Farkas Beáta – Lengyel Imre (szerk.): Versenyképesség- regionális versenyképesség. Szeged: SZTE Gazdaságtudományi Kar Közleményei 2000 JATE Press, p. 100-114.
- Neumann, J. – Morgenstern, O.* (1945): Theory of games and economic behavior. Princeton, NJ: Princeton University Press
- Rahner, H.* (1952): Der spielende Mensch. Einsiedeln: Johannes Verlag
- Reith, G.* (2002): The age of chance: Gambling in Western culture. Psychology Press
- Rose, I. N.* (2016): The Next Generation of Compulsive Gamblers. *Gaming Law Review and Economics*, Vol. 20., No. 3., p. 243-245.
- Sarti, S. – Triventi, M.* (2017): The role of social and cognitive factors in individual gambling: An empirical study on college students. *Social Science Research*, Vol. 62., p. 219-237.
- Székely L. – Nagy Á.* (2011): Online youth work and eYouth – A guide to the world of the digital natives. *Children and Youth Services Review*, Vol. 33, No: 11., p. 2186-2197.
- Talamo, G. – Manuguerra, G.* (2016): The gambling sector: A socio-economic analysis of the case of Italy. *Eastern European Business and Economics Journal*, Vol. 2, No. 4., p. 315-330.
- Tamásiné D. B.* (2015): A játékkutatás története. Retrieved from: <https://dea.lib.unideb.hu/dea/handle/2437/214825>
- Technavio* (2016): Top 5 trends impacting global online gambling. Letöltve: <http://www.businesswire.com/news/home/20160921005570/en/Top-5-Trends-Impacting-Global-Online-Gambling>
- Tessényi J.* (2015): A szerencsejátékok társadalmi és gazdasági hatásai, valamint a játékszenvedély prevenciójára alkalmazott nemzetközi gyakorlatok. *Vezetéstudomány/Budapest Management Review*, Vol. 46, No. 1., p. 59-64.
- Tessényi, J. – Peren, F. W.* (2015): ASTERIG. A szerencsejáték-termékek függőségi kockázatainak egy lehetséges mérése és empirikus vizsgálata a Magyarországon kínált szerencsejátékokra. Letöltve: http://www.academia.edu/22752302/ASTERIG._A_szerencsej%C3%A1t%C3%A9k-term%C3%A9kek_f%C3%BCgg%C5%91s%C3%A9gi_kock%C3%A1zatainak_egy_lehets%C3%A9ges_m%C3%A9r%C3%A9se_%C3%A9s_empirikus_vizsg%C3%A1lata_a_Magyarorsz%C3%A1gon_k%C3%ADn%C3%A1lt_szerencsej%C3%A1t%C3%A9kokra
- Tóth I. J.* (2013): Játékelmélet és történelem. *Sic Itur ad Astra*, Vol. 27, No 63., p. 35-56.
- Trapp, N. L.* (2014): Stakeholder involvement in CSR strategy-making? Clues from sixteen Danish companies. *Public Relations Review*, Vol. 40. No.1., p. 42-49.
- WLA* (2016): Global Lottery Data Compendium. The World Lottery Association. Basel, 2016. October